Retrospectiva: The Walking Dead (Primeira Temporada)

intro

2012 foi um ano bizarro. Não só porque o mundo não acabou, mas porque os lançamentos de jogos naquele ano foram particulares. Em geral os jogos mais esperados ficaram abaixo das expectativas, ou demoraram um pouco para atingir uma forma que iria de legal para muito bom. Se alguém me perguntasse, eu diria que os melhores jogos desse ano foram os que não tiveram muita espera, e acabaram superando as expectativas.
Em meio a esses jogos tivemos Sleeping Dogs, Spec Ops: The Line, Journey, Dishonored e muitos outros. Esse também foi ano em que acompanhei o cenário de jogos mais arduamente, e foi o ano em que eu assisti ao vivo e cores ao Video Game Awards da Spike TV, na época tido como a premiação de jogos com maior credibilidade. Dentre os indicados ao jogo do ano, eu apostava em Dishonored, e o outro que eu achava que tinha chances era Assassin's Creed III, mas para a minha surpresa, e na época decepção, o vencedor foi The Walking Dead: Uma Série Telltale. Eu lembro de sentir uma mistura de raiva com negação, me perguntando como um jogo tão simples foi capaz de tal façanha. Mas aí entra uma questão muito importante: eu não tinha jogado o jogo. Então meses depois, enquanto eu não tinha nada para fazer na casa do meu avô, eu instalei no pc da minha tia, e para a surpresa de zero pessoas, minha opinião sobre o jogo mudou.
Então o que ele tem de tão especial que o levou a ter tal reconhecimento? O que ele fazia tão bem ou até melhor que outros jogos que saíram em 2012? Bem, é isso o que vou discutir nesse vídeo. Bem vindos à minha Retrospectiva The Walking Dead.

A Origem do Jogo

Antes de falar do jogo, é importante falar um pouco do material fonte que ele adapta: os quadrinhos, publicados pela Image Comics, escritos por Robert Kirkman e ilustrados por Tony Moore inicialmente, e mais tarde essa função passaria a ser de Charlie Adlard. Em meio a outras obras que mostram o apocalipse zumbi, onde os vivos tentam sobreviver para não se tornarem parte dos mortos, os quadrinhos focavam mais nas relações entre as pessoas ao invés do conflito homem contra monstro. Essa dinâmica diferente fez com que os quadrinhos tivessem um grande destaque dentro da editora e mais tarde com o público, a ponto da revista se tornar uma das mais vendidas da Image. O sucesso dos quadrinhos possibilitou que The Walking Dead evoluísse de uma revista para uma franquia, se expandindo para uma série de TV, que durou 11 temporadas, uma série de livros, e é claro: Video Games.
O primeiro estúdio que adquiriu os direitos de licenciamento foi a Telltale Games. O estúdio foi fundado por Kevin Bruner, Dan Connors e Troy Molander, três empregados antigos da LucasArts, que durante os anos 80 e 90 foi um estúdio marcado por produzir muitos jogos adventure point 'n click, como Maniac Mansion, Sam & Max, Monkey Island, Full Throttle e

Grim Fandango, jogos conhecidos por boas histórias, boas narrativas e personagens cativantes.
Após o fracasso comercial de Grim Fandango, a LucasArts desenvolveu e lançou um último jogo adventure: Escape from Monkey Island, cancelando as continuações de Full Throttle e Sam & Max e abandonando o gênero devido à baixa demanda no mercado, colocando o foco em desenvolver e distribuir jogos de Star Wars (e de vez em quando um ou outro jogo de Indiana Jones), até o seu fechamento majoritário em 2013.
Depois dessa decisão, os três resolveram sair da companhia e fundaram a Telltale Games, um estúdio que ao invés de se dedicar em criar mecânicas de ação, concentrou todo o seu foco em contar boas histórias e desenvolver personagens. The Walking Dead não foi a primeira vez que a Telltale desenvolveu um jogo licenciado. Antes o estúdio desenvolveu quatro jogos de CSI, Wallace & Gromit’s Grand Adventures, De Volta Para o Futuro e Jurassic Park. Uma abordagem que diferenciou a Telltale em meio a outros estúdios que desenvolviam jogos licenciados foi que ela trabalhou de perto com os criadores e donos dessas franquias. No caso de De Volta Para o Futuro, Bob Gale, o co-criador e co-roteirista da trilogia prestou consultoria criativa na história do jogo; e no caso de Jurassic Park, a Universal Studios supervisionou a produção do jogo, de forma que o produto final fosse uma aventura cinematográfica, não um jogo de tiro genérico que estavam em alta no meio dos anos 2000, e também forneceu a consultoria de um paleontólogo.
De acordo com Kirkman o ponto forte dos quadrinhos era sobre o drama humano e menos em matar zumbis, ele viu na Telltale uma boa oportunidade para adaptar TWD, já que o estúdio focava mais na história e na narrativa, e também porque ele não via valor em fazer um jogo de TWD no estilo Left 4 Dead, ou Resident Evil.
As pessoas encarregadas do jogo TWD foram Sean Vanaman e Jake Rodkin. Vanaman trabalhou antes em jogos como Wallace & Gromit’s Grand Adventures e Tales of Monkey Island, em ambos os jogos como roteirista e designer. Rodkin por outro lado trabalhou como designer na maioria dos jogos da Telltale até 2010, e foi um dos diretores de Tales of Monkey Island. O jeito como os dois trabalharam no projeto foi colocar um roteirista e um designer lado a lado para trabalhar em cada episódio. Dessa forma a narrativa e a jogabilidade fluiriam muito bem e não pareceriam disjuntas.
Com uma desenvolvedora que tinha o foco na história e na narrativa e preocupada em adaptar o material original era seguro afirmar que haveria um produto com uma história boa e com ambientação e atmosfera fiéis aos quadrinhos. Mas esses elementos apenas foram o suficiente para ter um bom jogo? Então, hora de explorar o dito cujo.

Design

O jogo é uma mistura dos gêneros aventura gráfica com drama interativo, seguindo o exemplo dos jogos antigos da LucasArts, o jogo da Quantic Dream Heavy Rain, mas diferente dos jogos da LucasArts, o jogo prioriza a história, não a exploração, e diferente de Heavy Rain, The Walking Dead se dispõe da interação entre os personagens e coloca a jogabilidade em segundo plano.
Como é um jogo adventure point ‘n click, a maior parte do tempo o jogo segue contando a história através de cutscenes, que não podem ser puladas, mas oferece ao jogador opções de diálogo que são importantes para deixar o jogador imerso e focado nos acontecimento e para dar ao jogador uma certa individualidade e moldar a sua própria história. Esses diálogos podem variar entre tomar um lado em uma discussão, propor soluções ou se omitir

e ficar neutro, lembrando que o silêncio é sempre uma opção. Infelizmente apenas uma parcela pequena dos diálogos interfere na história. Dependendo de como o jogador interage com um personagem, ele adquire simpatia ou aversão pelo jogador, podendo usar algo que o jogador disse contra ou a favor dele no futuro (originando o meme “ele vai se lembrar disso”).

Também em meio às cutscenes, QTEs estão presentes para dar uma dinâmica de ação ao jogo, porque se não houvesse, o jogo lembraria mais um jogo clássico da LucasArts e não passaria um senso de alerta ou perigo durante a história. Se o jogador falhar em QTEs, algum personagem importante morre e o jogador é forçado a rejogar o trecho até acertar. Alguns QTEs falhos não dão Game Over e o jogo segue normalmente, não causando impacto na história. Por um lado isso mantém a narrativa sempre seguindo, mas por outro tira o peso de ação ou nesses casos a falta de ação e consequência.

Entre uma cutscene e outra, o jogador é solto em um cenário onde ele precisa interagir com itens, personagens e partes do cenário para avançar. Alguns dos cenários contém um quebra cabeça. Esses quebra cabeças devem ser resolvidos através de interação com itens e personagens em uma certa ordem. Uma vez que o quebra cabeça daquele cenário é resolvido, o jogador é apresentado a novas cutscenes, QTEs, e a escolhas que podem ter duas ou mais opções, e essa fórmula segue até o final do jogo. Infelizmente apenas os episódios do 1 ao 4 possuem quebra cabeças, o episódio 5 é bem direto e não requer muito esforço, e um dos quebra cabeças do episódio 1 é muito ridículo: Observe.

O jogo foi feito na engine da própria Telltale, o Telltale Tool, uma engine feita em 2004, assim como a filosofia da empresa, voltada para a narrativa em vez da complexidade da jogabilidade. O programa pode ter ajudado a Telltale em seus primeiros projetos, já que foi um período antes da popularização da Unity Engine ou da Unreal Engine, mas quando The Walking Dead saiu se mostrou muito limitada. Por mais que tivesse compatibilidade com os consoles da época (PS3, Xbox 360, Wii, Windows e Mac) e com aqueles que vieram depois (PS4, XONE, Switch), essa engine estava carente de elementos importantes, e alguns até básicos em termos gráficos. A falta de ferramentas para a trabalhar a física de objetos fez com que sempre que um objeto era arremessado ou personagens caíssem, as animações precisassem ser feitas todas à mão, o que torna essas ações robóticas e artificiais. A engine também não contava com ferramentas de iluminação, por isso a maioria dos momentos do jogo ou se passam de dia ou se passam de noite com nenhuma ou quase nenhuma luz ligada, e quando elas estão ligadas é muito esquisito.

A qualidade de texturas da engine não era das melhores, basta olhar como eram os modelos de personagens baseados em pessoas reais de Game of Thrones. Isso provavelmente fez com que TWD tivesse um design mais cartunizado, o que combina com a estética da revista em quadrinhos. Mas ainda assim, contornos saem com frequência dos corpos dos personagens.

As animações são muito limitadas, tanto na variedade quanto na qualidade. Quando os personagens realizam ações simples como andar, até parece fluído, e faz sentido já que na maior parte do jogo a única forma de locomoção é andar, porém quando mostram personagens correndo, pulando, caindo, arremessando objetos, os personagens parecem muito travados.

Em meio a isso tudo, pelo menos as expressões faciais no geral são boas. Ainda que limitadas, o jogo consegue transmitir a emoção de um personagem naquele momento, seja alegria, raiva, medo, fome, etc., mas eu penso que esse mérito está mais relacionado à direção de arte e à narrativa do que da qualidade visual.

Mas antes de prosseguir, preciso avisar que para eu poder comentar a história do jogo terei que dar todos os spoilers possíveis. Então se você não jogou o jogo e tudo o que foi dito até agora te motivou a querer jogá-lo, acho melhor parar por aqui, porque toda a experiência gira em torno da história, então quando você terminar o jogo pode voltar aqui, ou então pule para o tempo que está aparecendo na tela. Com isso vamos à história do jogo.

História

Diferente da série de TV, o jogo não adapta os eventos dos quadrinhos, mas conta uma história original com outros personagens dentro do mesmo universo da revista. E essa escolha criativa é importante porque não repetir a história dos quadrinhos uma terceira vez permite que novos personagens e novas histórias sejam exploradas e dá uma liberdade criativa para a Telltale. Poderia ter sido um tiro no pé ao não trazer Rick, Lori e os outros personagens dos quadrinhos e forçar o jogador a ficar com um grupo de personagens desconhecidos, mas o roteiristas conseguiram fazer com que o jogador se importe com eles, através de uma história, bons diálogos, mas com a mesma atmosfera, a mesma qualidade e a mesma carga emocional pelos quais a franquia é conhecida. Fazer com que a história se passe no mesmo universo do jogo também abre espaço para personagens dos quadrinhos apareçam nos jogos em futuras oportunidades, caso eles sobrevivam.

Seguindo a fórmula dos jogos anteriores feitos pela Telltale, o jogo é composto por cinco episódios que foram lançados bimestralmente, começando em abril de 2012 e terminando em novembro de 2012. Esse formato era bem diferente do convencional já que os jogos costumavam sair completos, mas isso foi importante para a Telltale porque deu tempo aos desenvolvedores para completar os episódios seguintes. Em um termo narrativo, cada episódio encerrava com um cliffhanger para deixar o jogador curioso do que viria a seguir, e também abria a deixa para o jogador rejogar o episódio em um outro slot, mas fazendo as escolhas diferentes.

O Primeiro episódio introduz o protagonista, o personagem no qual o jogador passará o resto da história controlando; introduz o deuteragonista, o segundo personagem mais importante, no o protagonista tem o elo de ligação mais forte; introduz o núcleo de personagens com os quais o jogador passará a maior parte da história; e introduz a premissa geral. O segundo episódio coloca a história no cenário padrão, no estado em que ela vai se encontrar o resto do jogo. O episódio três traz a tragédia e o ponto de convergência (sobre isso eu falo depois). O episódio quatro dá início às provações e ao clímax. E o quinto e último episódio resolve o último conflito e conclui a história.

Durante a história o jogador controla Lee Everett, que inicialmente está sendo transportado por uma viatura da polícia. Quando o jogo começa, não se tem ideia de quem Lee é, do porquê ele está nessa situação ou se ele de fato é culpado ou não porque tudo que é dito até então é muito vago. Conforme o jogo vai seguindo, nota-se que Lee tem a personalidade muito vaga, para que assim o jogador possa preencher com suas escolhas. Mas ainda é possível ver alguns traços de personalidade nele: como que ele é uma pessoa muito ligada à família, o que fica bem explícito na parte da drogaria, onde ele se sente abalado com a perda dos pais e quando é forçado a matar o próprio irmão já transformado em zumbi. O lance da prisão pode representar uma divisão de caminhos para o jogador: ou ele pode buscar a redenção no mundo apocalíptico, ou pode abraçar o seu lado ruim para conseguir sobreviver, não importa como. No começo do apocalipse depois de um acidente, ele se liberta e assim começa a sua jornada nesse mundo caótico.

Lee conhece Clementine, uma garota de 8 anos que permaneceu em casa com a babá enquanto os pais saíam de férias. Ao escutar a mensagem no telefone, é dito que os pais dela provavelmente não sobreviveram, e isso coloca Clementine em um cenário único em TWD. Até o momento, as crianças no mundo de TWD, como Carl e Sofia ou mesmo Duck dos jogos, tinham pelo menos um dos pais para tomar conta deles, mas Clementine está sozinha, à mercê de um mundo que a mataria ou faria algo pior, o que motiva Lee (e por extensão o jogador) a tomar conta dela. Missões de escolta tendem a ser uma dor de cabeça na maioria dos jogos, e teria sido complicado se Clementine fosse irritante o suficiente para ninguém querer se importar com ela e abandoná-la ou negligenciá-la em algum momento do jogo, mas felizmente isso não aconteceu, tudo graças à uma narrativa muito boa e à Melissa Hutchison, a atriz que voz à personagem durante toda a série. Clementine realmente parece alguém que precisa de apoio emocional em um momento tão complicado, mas também é uma criança muito inteligente e atenciosa, em muitos momentos compreensiva, mas que precisa de cuidados. E é assim que segue o resto do jogo: Lee tentando sobreviver enquanto protege Clementine. A premissa do jogo é até bem simples: sobreviva dadas as situações, mas o que torna a experiência incrível é que o jogo combina essa premissa com a relação entre Lee e Clementine. O jogador não está apenas sobrevivendo, ele está sobrevivendo e moldando o caráter de uma criancinha. E isso faz o jogador tomar posturas diferentes ao longo do jogo, em relação a Clementine e os personagens ao redor de Lee.

Clementine não vai ser a única pessoa que Lee vai encontrar no caminho. Pela história o jogador terá contato com Glenn e Hershel dos quadrinhos; Kenny, um pescador da Flórida, sua esposa Katjaa e seu filho Duck; Carley, uma repórter; Doug, um técnico de TI; Lilly, uma mecânica da Força Aérea e o seu pai Larry, um grande babaca; Ben, um aluno do ensino médio; os St. Johns, donos da fazenda; um grupo de bandidos; uma sobrevivente solitária chamada Jolene; um morador de rua chamado Carles; o casal de sobreviventes Omid e Christa; uma saqueadora chamada Molly; um médico chamado Vernon e um grupo de sobreviventes de câncer; e finalmente o Estranho, o antagonista final da história. O interessante é que cada um deles, ainda que tenha o mesmo objetivo de Lee, ou seja sobreviver, tem a sua forma de lidar com o apocalipse. Cada sobrevivente comete as suas ações próprias, e cada um reage de uma forma diferente frente às dificuldades e aos acontecimentos que a história apresenta. Todos eles também são apresentados e desenvolvidos de forma que cada um parece ter a sua própria jornada, e não são apenas acessórios ou obstáculos na história, cada personagem possui o seu antecedente, vieses, e relações com os outros personagens. A personalidade e relação deles com Lee também podem ser levemente alteradas dependendo das escolhas do jogador, em particular Lilly e Kenny, que entrarão em conflito um com o outro em vários momentos da história.

O jogo não apenas adapta bem a atmosfera do material original, mas também usa temas e elementos narrativos que os quadrinhos utilizam. Entre os temas estão amputação, redenção, canibalismo, sigilo, etc. Em termos de elementos narrativos, dá para citar o cliffhanger, ou ‘gancho’, a deixa (o famoso continua no próximo episódio); o ‘Foreshadowing’, ou em português a “prenuncia”; a história de fundo, (background story); e muitos outros. No caso da prenuncia, ela é quando uma pista de algo que vai acontecer é apresentada bem cedo na história. Várias obras usam esse recurso, como em Toy Story, quando Sid Phillips usa uma lupa para destruir brinquedos, mais tarde Woody usa essa mesma técnica para acender o foguete depois de perder o fósforo, ou quando Harvey Dent afirmando que ou se morre herói ou vive o bastante para ver se tornando o vilão, aludindo ao caminho que ele vai trilhar mais à frente no filme. Nos quadrinhos e na série esse artifício

é usado com uma frequência, por exemplo: Na edição 18, Dale se pergunta o que aconteceria com a prisão se fosse atacada por um grupo, algo que depois acontece na edição 42 quando o Governador decide lançar um ataque. No começo do episódio 2, enquanto Lee distribuía a ração, Larry menciona ter algumas moedas que ele pode dar a Mark para motivá-lo a consertar a cerca do motel. Essas moedas são usadas por Lee para desparafusar um condensador e escapar do frigorífico.
A Telltale fez um bom trabalho em desenvolver os personagens. Interagindo com os personagens é possível saber mais sobre o passado deles, o que eles estão achando da situação atual ou o que eles acham de certos personagens, o que possibilita uma maior conexão com eles e os fazem não somente NPCs dentro de um jogo, mas personagens dentro de uma história. Pegando como exemplo essa cena no Episódio 2: Lee e Mark voltam depois de serem atacados por bandidos. Interagindo com Danny o jogo avança para outro segmento, mas enquanto o jogador está dentro da fazenda, é possível interagir com alguns membros do grupo de sobreviventes, perguntando coisas como “O que você acha da fazenda? o seu pessoal chegou bem do motel até a fazenda? O que você acha de tal coisa ou tal situação?”. Momentos como esses acontecem durante toda a temporada, e dão profundidade aos personagens: personalidade, passado, qualidades, atitudes, vieses e defeitos. Esses momentos fazem com que quando algum deles está sendo atacado, o jogador se importe e tente fazer alguma coisa. Esse momento em particular é quando Lee pode conversar com Lily sobre a postura escrota do pai dela. E nesse momento ela tira um tempo para defendê-lo, e fala que esse é o mecanismo de defesa dele em um mundo terrível. Pode parecer bobo simples, mas aí é que está: funciona, tanto que quando de frente a entre matar Larry ou salvá-lo, a maioria dos jogadores optou por salvá-lo.
O drama na história também é muito bem trabalhado. Cada sequência de eventos é construída de forma bem orgânica: Por conta do apocalipse, os sobreviventes formam um grupo para poderem continuar vivos; por conta do tamanho do grupo ser relativamente grande e até certo ponto continuar crescendo, rola uma escassez de comida, que acarreta numa fome coletiva; essa fome leva os sobreviventes a fazerem um trato com os St. Johns e irem para uma fazenda em busca de comida; o contato com os St. Johns expõe os sobreviventes à verdadeira face deles, sendo canibais; descobrindo esse lado podre, eles são capturados, levando na morte de Larry; a morte de Larry provoca uma tristeza imensa em Lilly; a captura resulta em uma fuga e em seguida na retaliação dos sobreviventes contra os St. Johns, que culmina na destruição da fazenda; No caminho de volta, o grupo faminto e sem suprimentos encontra um veículo carregado de comida e medicamentos, conseguindo sobreviver por mais algum tempo; Os bandidos que antes focavam em atacar a fazenda, agora com a fazenda destruída focam na única alternativa viável, o motel do grupo; A série de ataques dos bandidos ao motel leva a um dos membros do grupo a pegar suprimentos escondido do resto e entregar aos bandidos; esses roubos culminam numa invasão dos bandidos ao motel, e isso força os sobreviventes a fugirem; os ataques dos bandidos somado ao roubo de um dos membros, à morte do seu pai e à saída forçada do grupo levam Lilly à beira da sanidade e a confrontar alguns membros do grupo; esse confronto resulta na morte de um deles; essa morte resulta em Lee ter que tomar uma decisão: abandonar Lilly; ou deixá-la no grupo, mas de forma que não possa machucar os outros.
E aqui vai uma curiosidade: Lilly era originalmente para ser Lilly Caul, uma personagem menor dos quadrinhos que acompanha o Governador, um dos primeiros antagonistas dos quadrinhos. Elas até possuem semelhanças em termos de aparências e comportamento, e a história do jogo mostraria o que aconteceu com ela antes de se juntar ao Governador.

Porém, com o lançamento do Livro A Estrada Para Woodbury, que modifica o passado da personagem e diverge da versão que é apresentada nos jogos, a partir daí se tornaram personagens completamente diferentes.

Aqui eu vou usar esse momento para abordar o sistema de Escolhas. Ao início de cada episódio, o jogador é avisado de que este jogo se adapta às escolhas que você faz. A história é adaptada a sua forma de jogar. Ao longo da história, várias escolhas são apresentadas, sejam de escolher o que dizer aos personagens, seja o que fazer em certas situações. Se o jogador ativar o painel de dicas, a cada diálogo dito ou escolha tomada vai aparecer decisões que você tomou ou o que personagens acharam das suas escolhas. Mas infelizmente, o jogo falha em dar um impacto para as escolhas. Tem uma cena da temporada 3 que representa bem as escolhas que são oferecidas ao longo de todas as temporadas. Vê: não importa qual escolha você tome, todas elas convergem em algum ponto. A maior parte das escolhas só interfere nos diálogos que temos ao longo do jogo, nunca mostram caminhos diferentes ou situações únicas, e se alguma opção se distancia da outra, o jogo vai dar tratamento de forma que haja um ponto de convergência, para que depois o jogo siga o mesmo para todas as opções diferentes. Pegue como exemplo a última escolha do episódio um: salvar Carley ou Doug. Por mais que ambos os personagens são muito diferentes entre si, tenham habilidades diferentes, possuam personalidades diferentes e relações diferentes com os outros personagens, por conta do jogador escolher um no lugar do outro, ambos são colocados nas mesmas situações, apenas agindo de jeitos diferentes: Ambos acompanham Lee no caminho para a fazenda, apenas conversando de assuntos diferentes; ambos voltam para tomar conta da pousada; ambos distraem Andrew St. John, apenas utilizando de métodos diferentes; ambos entregam pilhas para Lee no final do episódio 2; e ambos morrem para Lilly no mesmo momento, ainda que de jeitos diferentes. Detalhe que essa é a escolha que mais diverge durante todo o jogo. Outras escolhas que vem em seguida divergem muito menos. Pegue como exemplo a escolha seguinte de o que fazer com Lilly: Se deixar ela para trás, ela não retorna mais à história, mas se deixar ela acompanhar o grupo, Lilly ficará presa, mas depois que chegar ao trem, ela se liberta e leva o trailer com ela, também não retornando mais à história. Isso não seria um problema se o jogo fosse vendido dessa forma, e no final das contas, fica parecendo propaganda enganosa. Mas eu imagino que deve ter sido difícil tentar contar uma história quando só há o caminho do Lee, basta olhar o quão capado foi Mass Effect 3.

Então até aqui as coisas dão muito errado, mas a tragédia não acaba, na verdade nunca acaba. Após essa tensão toda, Kenny e Katjaa revelam a Lee que enquanto fugiam do motel, Duck foi mordido. E isso mostra o quão cruel a situação de se transformar é terrível, porque não há cura e afeta todo mundo, homem, mulher, adulto e criança. Isso rouba a oportunidade de Duck ter uma vida e um futuro, por mais que seja em um mundo caótico, e rouba de Katjaa e Kenny a esperança de viver nesse mundo. Por conta disso Katjaa não consegue viver em um mundo sem o seu filho, então tira a própria vida. Enquanto que Kenny em um primeiro momento entra em negação e acha que é uma punição por ter deixado o filho de Hershel morrer. Então chega o momento em que alguém tem que pôr um fim na vida Duck: Ou Kenny ou Lee. Lee vai pôr um fim no sofrimento do garoto, mas Kenny só vai conseguir se Lee o incentivar, do contrário eles deixam Duck na floresta. Independentemente, Kenny não tem mais ninguém, a esposa dele está morta e o filho dele se foi.

Por mais que esse momento seja o mais triste até então, isso desperta em Lee a necessidade de preparar Clementine para o pior. Nesse mundo apocalíptico ela não pode ser uma criança indefesa, ela precisa ser uma pessoa viva capaz de se cuidar, no caso dele

ou ninguém mais conseguir protegê-la. E assim, começa com passos importantes: primeiro corta o cabelo, para que assim os zumbis não a peguem; ensina a atirar porque armas de fogo são boas para lidar tanto com os mortos quanto com os vivos; e talvez o mais importante, ensina a ela a sempre ter um planejamento, não apenas a juntar comida e ficar em um único lugar. Agora a história não é sobre sobreviver e proteger a criança, agora o preparo da criança para a sobrevivência é o mais importante.

E esse é um dos pontos do episódio 4 (A Cada Canto). Durante o curso desse episódio, Clementine vai tomando ações próprias: algumas ruins como entrar pela porta de cachorro na mansão ou ir por conta própria atrás de Lee quando ele e Kenny vão para o porto, mas outras boas como procurar por um barco na mansão e atirar num zumbi atacando a mansão ou atirando em um zumbi atacando Molly em Crawford.

Falando nisso, uma das formas de reorganização social no mundo de The Walking Dead surgiu na forma de Crawford, uma comunidade formada por sobreviventes com leis restritivas de inclusão. Pouco é mostrado dessa comunidade operando de fato, mas os lampejos apresentados mostram que as coisas não eram fáceis, e é muito irônico porque essa regra que unia a comunidade, no final das contas foi a regra que a levou a ruína.

E agora retornando para a Clementine. Ainda que ela seja uma personagem forte, esperta em vários momentos, e bem matura em outros, no final das contas ela continua sendo uma criança. E para uma criança não tem nada mais assustador do que não ficar perto dos seus pais, ou pior ainda, perder os pais. Por mais que Lee se importe muito com Clementine, e o sentimento seja recíproco, no final das contas ele não é o pai dela. O que manteve ela seguindo sempre em frente durante todo o jogo foi a esperança de conseguir se reencontrar com os seus pais. Momentos como recuperar a bateria do alto falante e pegar um trem em direção à Savannah, a cidade para onde os pais dela foram tirar férias, enche o coração dela de esperança. O que é tão triste porque Lee ouve no primeiro episódio que os pais dela podem não ter sobrevivido, e depois que Lee consegue o barco e se recusa a procurar os pais dela, Clementine cai na tristeza imensa. Para Clementine, ter um barco funcionando em um lugar seguro não é nada perto de ter a chance de reencontrar os pais novamente. E faz total sentido quando ao final ela sucumbe às promessas do Estranho de reencontrar o seus pais, e no processo ser sequestrada.

Na procura por ela, Lee é mordido, e até certo ponto eu achava esse momento esquisito. Primeiro porque se eu fosse mordido e estivesse atrás de alguém, eu daria um jeito primeiro em me livrar do membro mordido pra depois ir atrás de quem eu me importo, mas eu entendo porque Lee não tinha certeza pra onde o Estranho (ou naquele momento suspeitando de Vernon) iria levar Clementine, o que justifica a preza por encontrá-la e negligenciar a mordida. No caminho o barco é roubado por Vernon e os sobreviventes, Kenny é perdido e Ben, se ele foi resgatado ao final de A Cada Canto também é, e Lee é separado de Omid e Christa. E isso tudo o leva ao encontro com o Estranho, o homem que sequestrou Clementine.

Ele revela que ele era o dono do carro cheio de suprimentos saqueado pelo grupo de Lee ao final do episódio 2. Ele revela que estava tentando proteger a sua família, até o seu filho desaparecer, depois sofrer o saque do grupo, e em seguida ser abandonado pela esposa e filha, e perdê-las no dia seguinte. Lee nunca vê isso acontecendo, são palavras do Estranho, mas são palavras sinceras e mostram que, por mais que ele tenha mentido para uma criança e a sequestrado, ele é só um cara tentando sobreviver.

Disseram a ele que era um monstro, mas ainda acha que não se compara a Lee. E então começa a citar alguns momentos o jogador pode ter tomado decisões terríveis. Como quando o jogador levou Clementine para Crawford, quando abandonou Lilly para trás, entre

outros momentos. Esse momento é importante porque é um dos poucos momentos onde o jogador é confrontado por suas escolhas durante todo o jogo. Claro que jogando uma terceira vez repara-se que esse confronto vai acontecer de qualquer jeito, mas é intrigante ver que esse momento foi bem trabalhado. O Estranho revela que tudo isso foi contado por Clementine através do walkie talkie, ou seja, a pessoa que está com o jogador durante todo o surto, pessoa que o jogador deveria proteger, no final também esteve informando o Estranho das nossas ações, mas ele dá ênfase nas ações ruins. E baseado nessas ações ruins é que ele se oferece para tomar conta de Clementine, tirando ela das mãos de Lee.

Com a ajuda de Clementine, Lee consegue pôr um fim no Estranho. O interessante é que ele não é um chefe final, não é uma sequência complexa de QTEs, é bem simples e direta, reforçando que, por mais que o Estranho seja uma ameaça e a beira da sanidade, ele é só um cara comum.

Para que eles possam passar pela horda, Lee suja as roupas de Clementine com sangue de zumbi, devolve o boné dela e finalmente deixam o hotel. Enquanto caminham pela horda, Clementine avista seus pais já transformados, e Lee de repente desmaia em meio a horda. Quando ele acorda, Clementine conseguiu levá-lo até uma loja onde eles estão trancados. Vendo que está perto de se transformar, Lee avisa Clementine que ele foi mordido, e que precisam achar um jeito de sair e depois de lidar com ele. Clementine consegue lidar com um zumbi praticamente sozinha e Lee instrui Clementine a tomar uma última escolha: Atirar nele para que ele não vire um zumbi, ou deixá-lo para trás. Esse momento mostra o lado cruel e trágico de Walking Dead. Não importa o que um personagem seja (seja criança ou adulto, homem ou mulher, doente ou saudável, protagonista ou não), não importa o quão carismático um personagem seja, ou quão desenvolvimento ele tenha tido ou quanto tempo ele esteja vivo, é importante estar ciente de que em algum momento ele pode morrer. Em ambos caminhos Clementine termina plenamente capaz de tomar conta de si própria, mas por outro lado ela não tem mais Lee, ela não tem mais ninguém, e por fim avista duas figuras estranhas de longe, encerrando a história do jogo.

Pós Lançamento

Como pode ver, os pontos altos do jogo são muitos. Elogios não faltam em relação à história, o tom da história, a atmosfera, a narrativa e sua fidelidade ao material original. The Walking Dead: The Game conseguiu contar uma história muito boa em um mundo interessante através de personagens cativantes com desenvolvimento e diálogos críveis. Ainda que fosse limitado no aspecto técnico e visual, o estilo faz jus ao material fonte que o jogo adapta. A única falha ao meu ver foi o sistema de escolhas, que apesar de parecer bem diverso no começo, chegando no episódio três começa a apresentar convergências para dar continuidade à história que queriam contar.

Essa qualidade geral refletiu no desempenho comercial. Ao início de 2013, mais de 8,5 milhões de episódios foram vendidos, e em junho de 2014 estima-se que 28 milhões de episódios do jogo foram vendidos. Presumindo que a cada 5 episódios vendidos, uma venda do jogo inteiro foi feita, então o jogo vendeu 5,6 milhões de unidades, um número forte que motivou a Telltale a lançar versões físicas do jogo.

Muitos consideram esse jogo como um marco da revitalização dos jogos adventure point ‘n click, que até então foram esquecidos no começo dos anos 2000, colocando a Telltale no radar do público, e abrindo espaço para outros jogos no mesmo estilo.

O jogo recebeu inúmeros prêmios em 2012, incluindo jogo do ano por muitos veículos, em especial pela Spike TV no Video Game Awards, na época considerada a premiação com maior credibilidade.
Com o sucesso de público e comercial do jogo, o estúdio iniciou a produção de vários projetos, incluindo o desenvolvimento de uma segunda temporada, renomeando o jogo de simplesmente The Walking Dead para Primeira Temporada. E para fazer uma transição da primeira temporada para a segunda, em julho de 2013 um episódio em DLC chamado 400 Dias, mas isso é assunto para outro vídeo.